

это результат особого «поэтического» функционирования слова-тексты.

Фоносемантический анализ анаграммы в поэтическом тексте может включать в себя и другие виды фоносемантического анализа: например, выявление психологических, ассоциативных и колористических смыслов фонетических единиц в поэтическом тексте.

Анаграмма – в том виде, в каком мы ее рассматривали в поэтическом тексте, – есть явление, весьма обусловленное спецификой общей системы смыслов стихотворения, но, с другой стороны, анаграмма – это проявление абсолютной языковой свободы фонетической единицы в поэтическом тексте.

© М.В. Карякина
Екатеринбург

ПОЭТИКА ИГРЫ В РАССКАЗЕ ЛЕОНИДА АНДРЕЕВА «СМЕХ»

Своеобразие художественного метода Л.Н. Андреева продолжает привлекать внимание исследователей в связи с его специфическим положением по отношению к различным художественным системам (реализму, символизму, экспрессионизму). Ввиду сложности определения метода и стиля Л. Андреева нам представляется продуктивным путь интерпретации творчества этого писателя через доминанты. На этом направлении исследование места игрового начала в философии и в образной системе произведений Л. Андреева становится очень важным. Хотелось бы рассмотреть эту составляющую на примере рассказа Андреева «Смех». Он интересен тем, что в нем выражается философия игры Л. Андреева в особой форме этюда, где «эмпирический элемент всецело подчинен настроению, взрыву чувств», где «философская эмоция представлена в виде сгустка, эссенции»¹. В этом рассказе проявился сугубо андреевский субъективизм.

В художественном сознании рубежа XIX – XX веков идеи игры чрезвычайно актуализировались. Л. Андреев в этом отношении не был исключением. Он остро ощущал неподвластность мира законам детерминизма, видел разгул хаоса, в котором человек оказывается во власти неведомых ему сил. Он чувствовал дисгармонию в дискретном мировом пространстве, в котором распались все связи, и, самое важное, отчужденность от людей и от самого себя. Для воссоздания такого состояния мира и человека чрезвычайно подходящим для Андреева оказался механизм игры.

Л. Андреева как писателя философски ориентированного интересовал, прежде всего, человек и его взаимоотношения с миром. Одним из путей познания человека для него становится «путь исследования игры как фундаментальной особенности его (человека) существования».

Вследствие этого игра становится доминантой его художественного творчества.

Диапазон включения игры в художественный мир произведений Андреева довольно широк. В рассказе «Смех» игра становится основой сюжета. В нем представлена ситуация игры карнавальной, маскарадной, которая на уровне фабульного действия реализуется в форме ряженья и путешествия по гостям во время рождественского праздника:

«– Сеньоры! – весело крикнул я. – Сегодня рождество; сегодня все веселятся – будем веселиться и мы.

– Но как? – грустно отозвался один.

– Но где? – поддержал другой.

– Нарядимся и будем ездить по всем вечерам, – решил я» (1, 265).

Спонтанно, как вихрь, возникшая игровая ситуация переодевания в маскарадные костюмы накладывается на народную традицию в святочные вечера колядовать, то есть ходить ряжеными по домам с песнями. Всеохватывающее веселье, смех, хаотическое всеобщее движение («Они кричали, прыгали, пели... благодарили, ... считали количество наличных денег» (1, 265)) роднит описываемую Андреевым ситуацию с карнавальным культурой средневековья. Одними из важнейших характеристик карнавала и карнавального смеха, по М. Бахтину, являются их праздничность и всенародность: «Карнавал не созерцают, – писал он, – в нем *живут*, и живут *все*, потому что по идее своей он *всенароден*. [...] Карнавал носит *вселенский* характер, это особое *состояние всего мира*, его возрождение и обновление, которому *все* причастны»². Но герой Андреева словно «выпадает» из этого карнавального мира, из всеобщего веселья. Он оказывается чужд ему, одинок в своем горе, о котором не знает никто, и которое никто не чувствует, не замечает. «Весь путь меня *окружала и давила грохочущая туча хохота и двигалась вместе со мной, а я не мог вырваться из этого кольца безумного веселья*, – признается герой рассказа. – Минутами оно *захватывало* и меня: я кричал, пел, плясал, и весь мир *кружился в моих глазах, как пьяный*. И как он был *далек от меня, этот мир!* И как одинок я был *под этой маской!*» (1, 266–267). Одиночество героя в этом многолюдном мире является эмоционально-психологическим состоянием, которое может быть рассмотрено в качестве метафизической категории, мировоззренческой основы писателя³. Всеобщее веселье предстает стихийной силой, которая пытается захватить героя. В такой трактовке природы карнавальной игры Андреев расходится с традиционной позицией и намеренно противопоставляет ей свое изображение игры-маскарада, основанное на нарушениях нормативных признаков такой игры (нарушения обнаруживаются в области коммуникативного и экзистенциального уровня бытия игры при сохранении всех свойств игры на эмпирическом уровне).

Игра является особым типом коммуникации, в ней реализуется человеческая потребность в общении. «Игра диалогична, – пишет Л. Ретюн-

ских, – там, где нет диалога, а в случае с множественным субъектом – полилога, там нет игры»⁴. Таким образом, Андреев выстраивает в рассказе «Смех» ситуацию карнавальная игры на ломке ее важнейшего качества – принципа соучастия, диалога в игре⁵, взаимопонимания, что является отражением его философии игры вообще. Бахтин, описывая «дух карнавала, идею карнавала»⁶, отмечал, что особое значение имела отмена во время карнавала всех иерархических отношений: «Человек как бы перерождался для новых, чисто человеческих отношений. Отчуждение временно исчезало. Человек возвращался к себе самому и ощущал себя человеком среди людей. И эта подлинная человечность отношений не была только предметом воображения или абстрактной мысли, а реально осуществлялась и переживалась в живом материально чувственном контакте. Идеально-утопическое и реальное временно сливались в этом единственном в своем роде карнавальном мироощущении»⁷. У Андреева же наоборот: среди общей радости и смеха, человек оказывается одинок и не понимаем. И одиночество героя обусловлено его внутренними переживаниями, не доступными окружающим. Разность психических состояний главного героя и его товарищей составляет контраст, на котором базируется эстетический эффект диссонанса человека и мира.

Главная философская идея рассказа раскрывается на стыке игрового и неигрового (любовь). Любовь как феномен бытия включается в круг явлений, традиционно интерпретируемых как высшие ценности. «Любовь во многих философских системах и религиях, в обыденном сознании, в сопереживании и экзистенциальном чувствовании бытия отводится роль духовного основания. Если игра разрушает смысл-жизненный поиск, то любовь, как правило, составляет его основу и стержень»⁸, – пишет Л.Т. Ретюнских. Основная коллизия рассказа «Смех» строится на попытке влюбленного героя встретиться и объясниться с возлюбленной. Но игра, маска, надетая на героя, становится преградой на пути их взаимопонимания. Его возлюбленная не может «проникнуть внутрь маски, которая скрывает истинную сущность чувств»⁹. Герой Андреева говорит ей с отчаянием: «Разве за моей смешной маской вы не чувствуете живого страдающего лица – ведь только для того, чтобы увидеть вас, я надел ее» (1, 267). «Допущение игры в контекстуальный мир высшей подлинности, к которой, как правило, относят любовь...» оказалось «разрушительным для самой этой подлинности, ее незыблемости, значимости, священной серьезности»¹⁰.

В рассказе Андреева «Смех» такие экзистенциальные признаки игры, как переживание ее как свободы, интерес и эмоциональная насыщенность игровых процессов, а также ощущение самодостаточности игры (смысл игры в ней самой) деформируются. Игра воспринимается героем не как самоцель, а как средство: ему необходимо встретиться и объясниться с возлюбленной. При этом эмоциональный фон игры с

позиции героя можно оценить как отрицательный: для него нет интереса в самой этой игре, он не испытывает ни веселья, ни удовлетворения от своего успеха («Положительно, это была самая оригинальная маска» (1, 264). Нет у героя и переживания игры как свободы, хотя он сам затевает ее. И следуя единственному правилу, он играет до конца, согласно уговору «ни в каком случае не снимать масок» (1, 266).

Маска и костюм героя противопоставлены его внутреннему переживанию и его сущности вообще. Выбирая костюм, он ищет «что-нибудь мрачное, красивое, с оттенком изящной грусти» (1, 265) и выбирает костюм испанского дворянина. Этот костюм оказывается велик герою, о чем он не без юмора рассказывает: «Вероятно, очень это был длинный дворянин, потому что в его платье я скрылся без остатка и почувствовал себя уже совершенно одиноким, как в обширном и безлюдном зале. Выйдя из костюма, я попросил что-нибудь другое» (1, 265). Он отказывается от костюма клоуна, а костюм бандита ему мал. «Паж не годился – был весь в пятнах, как тигр. Монах был в дырах» (1, 266). Ему остается единственный костюм – костюм знатного китайца, на который герою рассказа приходится согласиться. Маска знатного китайца представляет собой нечто необычное. Сама по себе маска есть слепок лица человека (или морды животного), то есть нечто неживое, скрывающее лицо. В маске лицо живого человека как бы застывает и становится неподвластным ни времени, ни природе – ничему живому. Маска неподвижна и мертва. Это свойство маски в гиперболизированном виде присуще маске знатного китайца в рассказе Андреева «Смех». У этой «отвлеченной физиономии... были нос, глаза и рот, и все это правильной формы, стоящее на своем месте, но в ней не было *ничего человеческого*. Человек даже в гробу не может быть так спокоен. Она не выражала ни грусти, ни веселья, ни изумления – *она решительно ничего не выражала*» (1, 266).

Он надевает маску, чтобы отвлечь внимание, обмануть других и попасть на вечер к Полозовым, у которых он никогда не бывал, чтобы встретиться со своей любимой, Евгенией Николаевной. Но маска, скрывающая истинное лицо героя, полное муки и терзаний, обманывает не только других, но и саму девушку, в которую он влюблен. Она видит только смешную маску и, слушая нежные и трепетные слова любви, смеется. Герой и сам против воли смеется над «идиотски-спокойной, непоколебимо-равнодушной, нечеловеческой неподвижной физиономией», вызывающей неудержимый хохот: «Сдвигая брови, стискивая от боли зубы, с похолодевшим лицом, от которого отлила кровь, я взглянул в зеркало [...]. И я... я рассмеялся» (1, 267). Над ним, над его маской и костюмом смеются все. Смех в этом рассказе, как считает В.И. Беззубов, словно отделяется от своего носителя и «становится как будто самостоятельным образом-символом»¹¹, который связан с образом-символом Стены. По мнению этого исследователя, смех в произведениях Л. Андреева

является выражением враждебного человеку «страшного мира». «У Андреева, – пишет он, – нет карнавального мироощущения и поэтому нет праздничного, веселого карнавального смеха, хотя многие образы и мотивы восходят к народной смеховой культуре: маскарад, маска, игра, система двойников...»¹². Смех Л. Андреева связан с ужасом, безумием и отчаянием, поэтому он ближе к традиции русской смеховой культуры, во многом отличной от западной. «По Ю. Лотману и Б. Успенскому, существенное отличие русского смеха от западноевропейского карнавального в том, что он не отменяет страх, что одновременно «смешно и «страшно» (в карнавале действует формула «смешно – значит не страшно»)»¹³.

В рассказе Л. Андреева «Смех» не веселье, радость и звонкий смех, а безумный хохот окружают человека, несутся ему вслед. Это «разлагающий» смех, которым, по мнению А. Блока, одержимы люди его времени. «Эта болезнь – сродни душевным недугам и может быть названа «иронией». Ее проявления – приступы изнурительного смеха, который начинается с дьявольски-издевательской, провокаторской улыбки, кончается – буйством и кощунством»¹⁴.

Этот смех утверждает невозможность восстановить разрушенную коммуникацию (что пытается сделать герой Л. Андреева) и ведет к трагическому мироощущению, экспрессивно выраженному автором. Рассказ «Смех», как пишет Л. Иезуитова, «это – крик, ритм, звук, крайняя степень чего-то катастрофического»¹⁵. Катастрофизм внутреннего мира личности, субъективно переживаемый, выражен поэтому в специфической форме, которой свойственна отрывочность, эмоциональность, экспрессивность, и отражен в «концентрированной, чрезмерно экспрессивной языковой стилистике»¹⁶.

Смех, наполненный ужасом, вновь нарушает традиционно понимаемую ситуацию праздничной карнавальной игры. Именно на нарушениях, составляющих контраст или лучше сказать диссонанс, строится эстетический эффект данного рассказа, в котором заложено представление Л. Андреева о дисгармонии мира и человека, так явно и экспрессивно выразившееся в рассказе.

Примечания

¹ Иезуитова Л.А. Творчество Леонида Андреева. Л., 1976. С.74.

² Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М. 1990. С.112.

³ Одиночество человека, отчуждение его от мира – одна из центральных для Андреева тем, что отмечали еще современники писателя: «Лейтмотивом его является одиночество, разобщенность людская, наша разрозненность, наше непонимание друг друга», – писал М. Неведомский. «Леонид Андреев заставил нас проникнуться жутким, леденящим сознанием о непроницаемости пропасти, лежащей между человеком и человеком» – вторил ему Е. Аничков». (Цит. по: Мартынова Т.И. Лео-

нид Андреев и Лев Шестов о феномене личности // Российский литературоведческий журнал, 1994, № 5-6. С.136).

⁴ Ретюнских Л. Онтология игры. Автореф... докт. филос. наук. М., 1998. С.13.

⁵ Колобаева Л.А. придерживается точки зрения, что недиалогичность вообще является одним из принципов художественной речи в прозе Андреева.

⁶ Манн Ю. Карнавал и его окрестности в литературе // Вопросы литературы, 1995, Вып. 1. С.156.

⁷ Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М., 1990. С.92.

⁸ Ретюнских Л. Онтология игры. Автореф... докт. филос. наук. М., 1998. С.22.

⁹ Келдыш В.А. Русский реализм начала 20 века. М., 1975. С.224.

¹⁰ Ретюнских Л. Онтология игры. Автореф... докт. филос. наук. М., 1998. С.23.

¹¹ Беззубов В.И. Смех Леонида Андреева // Творчество Леонида Андреева: материалы и исследования. Курск, 1983. С. 17.

¹² Там же С. 17.

¹³ Беззубов В.И. Смех Леонида Андреева // Творчество Леонида Андреева: материалы и исследования. Курск, 1983. С.20.

¹⁴ Блок А. Собрание сочинений в восьми томах. М.-Л. 1962. Т. 5. С.345.

¹⁵ Иезуитова Л.А. Творчество Леонида Андреева. Л., 1976. С.74.

¹⁶ Иезуитова Л.А. Творчество Леонида Андреева. Л., 1976. С.86.

© И.В. Кириллова
Екатеринбург

ДИАЛОГ ПРИШВИНА С СОБОЙ КАК ФОРМАОСМЫСЛЕНИЯ И ОПРАВДАНИЯ СВОЕГО ТВОРЧЕСКОГО ПУТИ

В качестве основы творчества для Пришвина очень важен диалог с самим собой. «Осударева дорога» – одно из последних произведений писателя, и там он подводит итоги своего творческого пути. О своих переключках с собственными ранними произведениями автор прямо заявляет в самом начале романа-сказки: «"Осударева дорога" написана по материалам, освещенным личными переживаниями автора. Не скрою от читателя, что опыт сплетения истории, автобиографии и современного строительства для меня был нелегок»¹.

Диалог писателя со своим творческим наследием осуществляется в нескольких формах. Одна из них – переосмысление базовых категорий человеческого существования, таких как **любовь, власть, время**.

В «Фацелии» **любовь** – это основа жизни и творчества (в человечес-